



TINJAUAN FILSAFAT REKONSTRUKSIONISME THEODORE BRAMELD DALAM IMPLEMENTASI EKSTRAKURIKULER *E-SPORT* BAGI PERKEMBANGAN KARAKTER SISWA

Teofilus Adiwijaya Lahope^{1*}, Agnes Laurensius², Darni Putriani
Telaumbanua³, Maria Angelina⁴, Mersi Deviana Sabelau⁵

^{1,2,3,4,5}Prodi Pendidikan Agama Kristen, Sekolah Tinggi Teologi Ekumene Jakarta

teofiluslahope@sttekumene.ac.id, agneslaurensius@sttekumene.ac.id,
darnitelaumbanua@sttekumene.ac.id, mariaangelina@sttekumene.ac.id,
mersisabelau@sttekumene.ac.id

Abstract:

This research uses a descriptive qualitative method approach that aims to analyse and contribute Theodore Brameld's reconstructionist philosophical views on the assessment and use of electronic sports in formal educational institutions. The results of this study show the effectiveness of E-Sport as a school extracurricular can foster attitudes of solidarity, leadership, time management, sportsmanship, and form a good work ethic. On the other hand, the implementation of E-Sport should receive ethical guidance and supervision from various educational stakeholders, so that educational goals can be achieved optimally.

Keywords: *extracurriculars, e-sport, reconstructionism, theodore brameld*

Abstrak:

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menganalisa serta memberikan kontribusi pandangan filsafat rekonstruksionisme Theodore Brameld tentang penilaian dan pemanfaatan olahraga elektronik di lembaga pendidikan formal. Hasil penelitian ini menunjukkan efektifitas *E-Sport* sebagai ekstrakurikuler sekolah dapat menumbuhkan sikap solidaritas, kepemimpinan, manajemen waktu, sportivitas, dan membentuk etos kerja yang baik. Di lain pihak, penerapan *E-Sport* selayaknya mendapatkan panduan dan pengawasan etis dari berbagai pihak pemangku kepentingan pendidikan, sehingga tujuan pendidikan mampu tercapai secara optimal.

Kata kunci: ekstrakurikuler, *e-sport*, rekonstruksionsme, theodore brameld

PENDAHULUAN

Pendidikan menempati posisi paling esensial sepanjang kronologi kehidupan manusia. Pendidikan merupakan proses kehidupan dalam mengembangkan potensi diri individu untuk dapat hidup dan beradaptasi dengan lingkungan. Melansir informasi dari Tambun dalam “*Analisis Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Mencakup Bab IV Pasal 5 Mengenai Hak Dan Kewajiban Warga Negara, Orang Tua Dan Pemerintah*”, pasal 1 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat (1) dan (2) tentang Sisdiknas ditegaskan bahwasanya pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana mewujudkan suasana belajar dan proses

156 | **Korespondensi mengenai artikel dapat dilakukan kepada:**

*Teofilus Adiwijaya Lahope, Prodi PAK, Sekolah Tinggi Teologi Ekumene Jakarta
Email: teofiluslahope@sttekumene.ac.id



pembelajaran dimana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan sosial (Tambun dkk., 2020).

Pengembangan diri seorang siswa tentunya didasarkan adanya kesadaran individu terhadap esensi pendidikan dalam menggali sekaligus memberikan pembinaan terhadap segala potensi alamiahnya. Menurut Tishana, keberhasilan pembelajaran siswa salah satunya difaktori oleh kepedulian. Apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak menarik bagi siswa, proses pembelajaran akan berjalan kurang maksimal, sehingga tujuan pendidikan pun berpotensi turut serta mengalami kegagalan meraih hasil ideal. Oleh sebab itu, pengembangan strategi dan metode pendidikan yang memacu daya kompetisi siswa perlu mendapat perhatian serius para pemangku institusi pendidikan formal (Tishana dkk., 2023). Sasmito menegaskan tanggung jawab esensial sekolah meraih tujuan pendidikan nasional selain pengetahuan kognitif secara formal adalah melalui pembinaan prestasi siswa melalui wadah ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler menjadi alternatif pembelajaran yang menjawab makna Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, "*Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, terampil, sehat, kreatif, berilmu, mandiri, demokratis, dan berani bertanggung jawab*" melalui pembinaan *soft skill* praktis diluar pembelajaran formal, baik bersifat intelektual, psikomotorik, maupun religius (Sasmito, 2021). Hal senada dikemukakan Nurrus dan Sa'adah mengenai optimalisasi bakat dan minat siswa perlu diejawantahkan sebagai bentuk apresiasi diri, sehingga membangun keunikan, keunggulan diri, independensi, solidaritas, serta mampu meningkatkan rasa kemanusiaan (Nurrus & Sa'adah, 2021). Sebagaimana diutarakan Tishana, ekstrakurikuler memberikan pendekatan berbeda dalam mengemas ilmu pedagogik yang membuatnya menarik untuk diikuti dibandingkan metode klasik, konvensional, dan serba monoton (Santosa, 2019). Kegiatan ekstrakurikuler berpangkal pada kepedulian peserta didik untuk meraih potensi diri setinggi mungkin dengan mengaktualisasikannya ke dalam wadah yang sesuai minat dan bakat.

Menyikapi hal diatas, pendidik yang baik adalah mereka yang mampu memanfaatkan setiap kesempatan seiring berkembangnya zaman, terlebih di era serba



teknologi. Bagi seorang tenaga pendidik, hadirnya teknologi informasi dan komunikasi terbukti membangkitkan minat dalam konteks pengembangan keterampilan berbasis teknologi kepada peserta didiknya, salah satu buktinya adalah melalui kegiatan ekstrakurikuler *E-Sport*. *E-Sport* atau *Electronic Sport* merupakan kompetisi olahraga elektronik yang menggunakan *software game* melalui perangkat keras digital. Berdasarkan pengakuan Ketua Bidang Humas dan Komunikasi PBESI Jakarta, Ashadei Ang sebagaimana dikutip melalui Yuslianson, sekolah sekitar tahun 2022 akan mulai menerapkan pembelajaran berbasis *E-Sport* (Yuslianson, 2021). Waldi & Irwan dalam penelitiannya mengenai “*Students’ Character Training through Game Online Extracurricular E-Sports in SMA 1 PSKD High School Jakarta,*” diperoleh informasi dari kepala sekolah disana bahwa kegiatan *E-Sports* mengajarkan banyak hal, seperti perhitungan matematika, pemikiran ekonomis, kerja keras, menghargai prestasi, dan merangsang kreativitas dalam struktur akademik seorang pelajar. Program latihan *E-Sports* di SMA 1 PSKD Jakarta – pungkasnya – mengedepankan komunikasi antar pemain, prinsip ekonomis, dan kerjasama tim. Lebih lagi, Samuel William, seorang pemain *E-Sports* di SMA tersebut mengatakan bahwa bermain *E-Sports* mengajarkannya kekompakan dan kesabaran (Waldi & Irwan, 2018). Selain di kota Jakarta, Jawa Timur – khususnya di Malang – menjadi titik lain implementasi *E-Sport* dalam ranah pendidikan. Melansir informasi dari detik.net, Sekolah Bina Bangsa (SBB) menjalin mitra dengan salah satu warnet terkenal di kota Malang, Jawa Timur bernama Warnet *Hardcore*. Seorang *National Principal and School Coordinator* Bina Bangsa, Yudi Setyaningsih, berpendapat bahwa penerapan *E-Sport* diyakini mampu memacu siswa mempelajari berbagai hal mengenai manajemen waktu yang proporsional antara waktu bermain dan bersosialisasi, melatih kebugaran, waktu istirahat, dan pola makan (Goenawan, 2018).

Dari kedua penelitian diatas, peneliti menilik kepeminatan beberapa sekolah terhadap penerapan *E-Sport* dengan mengemukakan beberapa alasan logis, namun belum cukup menjamin tercapainya tujuan pendidikan nasional secara utuh sebagaimana telah dipaparkan sebelumnya. Kendatipun diasumsikan mendatangkan manfaat, dalil pengembangan *softskill* berbasis *E-Sport* nampaknya belum mampu



menarik atensi khalayak umum sebagai suatu manfaat yang bermakna. Hal tersebut nampak dari berkembangnya stigma publik mengenai adiksi *game online* berwadahkan “*E-Sport*” tersebut. Dalam kerangka diatas, berbagai polemik moral seakan telah menciptakan krisis kepercayaan (*trust issue*) ditengah-tengah masyarakat terkait game elektronik. Masalah-masalah tersebut berpotensi mempengaruhi karakter siswa dalam kehidupan sehari-harinya, sehingga berpotensi mengakibatkan pembunuhan karakter bagi si pengguna *E-Sport*. Jika hal ini tidak segera diatasi, maka karakter siswa dapat terpengaruh dari permainan *E-Sport* sekaligus menjadi suatu ancaman serius bagi dunia pendidikan.

Darmawan dalam jurnal penelitiannya berjudul “*Hubungan Antara Kecanduan E-Sport Dengan Stres Pada SMP Negeri 22 Malang*” menemukan fakta mengenai korelasi yang kontras antara durasi bermain *E-Sport* dengan tingkat stres di kalangan siswa. Para siswa terindikasi mengalami kecanduan *E-Sport* yang tergolong tinggi karena disebabkan oleh durasi memainkan *game* yang berlebihan dan ketidakmampuan mengorganisir emosi, sehingga mengalami peningkatan stres secara signifikan (Darmawan dkk., 2023). Tojo & Widjaja dalam “*Antecedents Dari Intention To Play Dan Pengaruhnya Terhadap Intention To Pay Pada Pemain Mobile Moba Games E-Sport Di Jakarta*” melakukan penelitian lain dengan mengambil sampel dari 120 responden dengan status sebagai siswa/mahasiswa di Jakarta yang menggemari permainan *MOBA Games*. Merujuk pada hasil penelitian diatas, diperoleh informasi bahwa terdapat hubungan antara kecenderungan perilaku *intention to play* dan menariknya konten *game*. Pemikiran ekonomis ini berangkat dari atmosfer *game* yang membuat seseorang nyaman dan terlarut ke dalam suasana kompetisi (Tojo & Widjaja, 2019). Pembelian item di *game* secara berkesinambungan tentu mengindikasikan adanya unsur adiktif di dalamnya. Imbasnya, siswa berkemungkinan menghalalkan segala cara memperoleh uang dengan hanya agar memperoleh kemenangan. Pada akhirnya kedua argumentasi kontroversial di atas menimbulkan kritik peneliti yang mengerucut pada persoalan, bagaimana efektivitas pembelajaran berbasis *E-Sport* dapat memberikan sumbangsih positif terhadap perkembangan karakter siswa?



Berdasarkan pemaparan diatas, penelitian ini merupakan penjabaran perspektif filsafat rekonstruksionisme Theodore Brameld dalam mengkaji penerapan *E-Sport* dalam proses pembelajaran. Pandangan rekonstruksionisme sebagaimana diterangkan oleh Theodore Brameld dalam “*Teori Belajar dan Aliran-Aliran Pendidikan*” oleh Sinambela dkk menggarisbawahi peran krusial lembaga pendidikan bagi transformasi masyarakat demokratis. Sekolah menjadi tempat dibentuknya agen-agen perubahan sosial yang bukan sekadar mentransmisikan latihan intelektual kepada siswa, namun sekaligus mendorongnya memiliki kepekaan melihat berbagai kontroversi serta inkonsistensi sosial yang menghambat kemajuannya (Sinambela dkk., 2022). Terbangunnya sensibilitas sosial seorang siswa selayaknya mendapatkan pondasi etis yang menjadi landasan pacu terbentuknya visi positif suatu perubahan dengan metode-metode praktis yang juga konstruktif. Dengan demikian, tujuan dalam penelitian ini adalah untuk memberikan kontribusi pandangan filsafat rekonstruksionisme Theodore Brameld tentang penilaian dan pemanfaatan olahraga elektronik di lembaga pendidikan formal dapat menjembatani pemahaman guru maupun siswa akan dampak, nilai, dan etika dari penggunaan aplikasi *game online* dalam wadah pedagogik terhadap perkembangan kesejahteraan karakter siswa.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif dalam menganalisis data-data empirik melalui rujukan berbagai literatur. Menurut Fadli, tujuan dari penelitian kualitatif adalah untuk memperoleh pemahaman tentang kondisi konteks melalui penjelasan menyeluruh dan mendalam tentang kondisi dalam lingkungan alami (*natural setting*). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa yang sebenarnya terjadi di lapangan studi (Fadli, 2021). Lebih lanjut, Fiantika mendeskripsikan penelitian kualitatif mengedepankan analisis peneliti terhadap landasan-landasan teori yang digunakan untuk membangun argumentasi pendukung, sehingga menciptakan kredibilitas pelaporan fenomena secara holistik (Fiantika dkk., 2022). Menurut Ulfatin, aspek deskriptif dalam penelitian kualitatif ditunjukkan guna menawarkan jawaban teoritis dari pertanyaan apa (*what*), bagaimana (*how*), dan mengapa (*why*) (Ulfatin,



2015). Dengan demikian, hasil dari penelitian ini akan peneliti tarik secara induktif dari beberapa perspektif subjektif yang valid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan Rekonstruktif: Pemikiran Rekonstruksionisme Theodore Brameld

Theodore Burghard Hurt Brameld (1904-1987) merupakan seorang filsuf pendidikan rekonstruksionisme ternama abad ke-20 asal Amerika Serikat. Pasca Perang Dunia II, Brameld memahami adanya potensi manusia berlaku maladaptif lewat teknologinya sendiri. Di lain sisi, terdapat kesempatan menciptakan masyarakat yang menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan melalui penggunaan teknologi dan kasih sayang. Tendensi argumen Brameld hendak menjadikan sekolah sebagai alat perubahan sosial (*educational reconstructionism*). Menurut Brameld sebagaimana dikutip dari Munawir dan Pradoko mengatakan sesungguhnya pendidikan mempunyai kewenangan dalam pengambilan keputusan terkait penentu kebijaksanaan bentuk peradaban yang layak bagi manusia sekaligus mengkaji proses mencapainya (Munawir & Pradoko, 2021).

Melansir dari Wuta, pemikiran rekonstruksionisme Brameld hendak menyadarkan lembaga pendidikan sebagai agen pengembang kebudayaan untuk tidak terkungkung pada "*status quo*" nya tanpa melakukan upaya mereparasi struktur yang dinilai kurang, bahkan memiliki potensi mendatangkan kehancuran peradaban manusia. Dengan kata lain, institusi pendidikan semestinya bersikap kritis terhadap tradisi sosial dan budaya yang dinilai berseberangan dari etika (Wuta, 2022). Proses transmisi nilai-nilai sosial yang konstruktif tidak bisa terlepas dari campur tangan seorang guru. Sejalan dengan pemikiran Wuta, Worku menerangkan lebih lanjut mengenai peran rekonstruktif guru, antarlain: 1). membangun pemahaman konseptual mengenai pokok-pokok filsafat, 2). fokus pada metode pengajaran dan penilaian berbasis problematika kehidupan sosial masyarakat (*social centered*) melalui sistem demokratis, dan 3). berpartisipasi aktif dalam proyek-proyek sosial masyarakat, misalnya proyek tim sosialisasi atau tinjauan lapangan (Worku, 2021). Melalui pendekatan rekonstruksionisme, tujuan pengajaran memberikan ruang bagi siswa mengembangkan sensitivitas terhadap isu-isu faktual, sehingga mendorongnya mengimplementasikan



pengetahuan guna menyelesaikan permasalahan konkrit di tengah-tengah pranata sosial. Konsensus rekonstruksionisme Theodore Brameld secara spesifik menawarkan solusi transformatif, yaitu proses intelektualisasi kehidupan berbangsa yang beradab. Apabila ditarik kesimpulan berdasarkan pemaparan diatas, setidaknya terdapat dua komponen esensial dalam pendidikan itu sendiri. *Pertama*, intelektualitas. Aspek intelektualitas merujuk pada pendayagunaan kapasitas kognitif untuk menyelesaikan berbagai permasalahan sosial secara kritis dan inovatif. *Kedua*, etika. Melansir informasi dari Zai dkk, perkembangan teknologi wajib mengikutsertakan pendidikan etis yang berfungsi untuk mengkonstruksi sikap-sikap beradab, seperti kontrol diri dan pengambilan keputusan secara bijaksana (Zai dkk., 2023). Maka, penerapan pemahaman konseptual berkolaborasi dengan etika menghasilkan kesadaran kolektif akan tanggung jawab serta konsekuensi dari setiap keputusan bagi individu dan masyarakat sekitar, sehingga meminimalisir terjadinya konfrontasi sosial.

Hakikat Ekstrakurikuler dalam Dunia Pendidikan

Pelaksanaan pembinaan karakter dan intelektualitas didasarkan pada suatu premis bahwasanya manusia membutuhkan pedoman etis dalam berpikir, berperasaan, maupun berperilaku. Dalam hal ini, lembaga pendidikan formal menyediakan fasilitas bagi naradidik memahami, mengidentifikasi, sekaligus mengembangkan potensinya melalui wadah kegiatan nonformal bernama ekstrakurikuler. Melansir informasi dari Wadono dan Travolta, kata “*ekstrakurikuler*” merupakan akronim dari dua kata, yaitu “*ekstra*” yang berarti “*penambahan*” dan “*kurikuler*” dari kata “*kurikulum (curriculum)*” atau “*instrumen pembelajaran yang dipraktikkan*”. Maka, ekstrakurikuler dimaknai sebagai pelaksanaan instrumen pembelajaran yang dilaksanakan di luar struktur jam mata pelajaran wajib (Wardono & Travolta, 2023). Astitah dan Mawardi menerangkan bahwasanya ekstrakurikuler adalah kegiatan pendidikan di luar kelas yang dirancang untuk membantu peserta didik berkembang sesuai kebutuhan, potensi, bakat, dan minat. Kegiatan ini diselenggarakan secara khusus oleh peserta didik dan tenaga pendidik yang berkemampuan dan berkewenangan di sekolah (Astitah & Mawardi, 2020). Oleh karena itu, kegiatan



ekstrakurikuler dilakukan untuk mengembangkan aspek tertentu dari kurikulum, namun dikemas dengan cara yang berbeda.

Keberhasilan kegiatan ekstrakurikuler berkaitan erat dengan kapabilitas peserta didik mengolah pengetahuan yang diperoleh untuk memenuhi kebutuhan hidup di lingkungan sekitar. Permendikbud Nomor 62 Tahun 2014 sebagaimana dilansir dari detik.news memaparkan setidaknya empat tahap pengembangan bentuk kegiatan ekstrakurikuler, antarlain: 1). Menganalisis minat dan potensi peserta didik, 2). Sumber daya material, dan 3). Struktur program, 4). Bentuk kegiatan (detik.news, 2021). Mengutip pernyataan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah dalam Dasor mengenai beberapa alasan prinsip diterapkannya desentralisasi otonom pendidikan, diantaranya: 1). Sekolah lebih mampu menganalisis kekuatan dan kelemahan sistem pelaksanaan pendidikannya, 2). Sekolah mempunyai kapasitas untuk menilai kualifikasi lulusan serta tujuan (*output goals*) yang hendak dicapai, 3). Kebijakan internal sekolah dinilai lebih relevan kebutuhan warganya, 4). Efisiensi penggunaan sumber daya lebih terarah oleh masyarakat setempat, 5). Sekolah memiliki kesempatan melakukan kompetisi secara sehat dengan sekolah lain guna peningkatan mutu pendidikannya, 6). Aspirasi masyarakat lebih cepat mendapatkan respon (*feedback*) sesuai perubahan lingkungan sosial, 7). Pertanggungjawaban secara langsung kepada instansi pemerintah, pihak orang tua naradidik, maupun masyarakat mendorong optimalisasi kinerja pendidikan, 8). Partisipasi aktif seluruh warga sekolah dalam meraih mufakat guna mewujudkan sistem demokrasi yang kondusif (Dasor, 2019). Dengan demikian, sekolah mempunyai hak otonomi khusus memajemen berbagai kegiatan ekstrakurikuler sesuai dengan kemampuan warga sekolah terkait, termasuk upaya mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.

Eksistensi *Electronic Sport (E-Sport)* dan Perkembangannya

Olahraga menjadi salah satu kebutuhan wajib bagi kesehatan tubuh manusia. Penamaan istilah “olahraga” dari kata “olah (mengatur)” dan “raga (tubuh)” mencerminkan sisi praktis yang mendasari keterlibatan aspek dinamis tubuh manusia, yaitu sekumpulan kegiatan olah fisik (ragawi). Dalam konteks dunia pendidikan, Mustafa dan Dwiyocono mengatakan bahwasanya pembelajaran berbasis aktivitas fisik



mempunyai beberapa tujuan hakiki, misalnya menjaga kestabilan metabolisme tubuh, mengasah kecakapan motorik halus dan kasar, sekaligus mengasah kognitif hingga media pembentuk karakter luhur (Mustafa & Dwiyo, 2020). Undang-Undang RI BAB II Pasal 4 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional menerangkan bahwasanya: *“Keolahragaan nasional bertujuan memelihara dan meningkatkan kesehatan dan kebugaran, prestasi, kualitas manusia, menanamkan nilai moral dan akhlak mulia, sportivitas, disiplin, mempererat dan membina persatuan dan kesatuan bangsa, memperkuat ketahanan nasional, serta mengangkat harkat, martabat, dan kehormatan bangsa”* (UU No. 3 Tahun 2005, 2005). Berdasarkan kedua pernyataan diatas hendak menyatakan bahwa olahraga mempunyai dimensi fisik, kognitif, afektif, hingga psikomotorik.

Masuknya teknologi ke dalam dunia pendidikan menunjukkan bahwa terdapat keterbukaan serta penerimaan masyarakat luas terhadap internet sebagai media inti proses globalisasi. Seiring berjalannya waktu, sistem mekanisme ‘konvensional’ pendidikan olahraga ternyata mengalami fase peralihan, dari olah fisik secara riil menjelma ke dalam layar media pembelajaran visual. Naibaho menegaskan media visual menstimulus motivasi belajar siswa dengan cara menyederhanakan konsep abstrak menggunakan elemen-elemen yang atraktif, sehingga mendorongnya memberikan perhatian penuh terhadap mata pelajaran terkait (Naibaho, 2021).

Berhubungan dengan penjelasan diatas, *E-Sport* hadir memberikan wadah penyaluran minat dan bakat siswa dalam mengintegrasikan pembelajaran berbasis digital. Istilah *“E-Sport”* diambil dari bahasa Inggris, yaitu *“electronic”* dan *“sport”* atau secara harfiah diartikan sebagai *“olahraga elektronik”*. Menurut Kurniawan, sejarah kemunculan *E-Sport* bermula sekitar tahun 1972. Turnamen game perdana bertajuk *Intergalactic Spacewar Olympic* diselenggarakan di Universitas Stanford, Amerika Serikat. Beranjak ke era 90-an, menjalarnya internet memudahkan para gamers untuk mengadakan pertandingan lewat jejaring online serempak dengan munculnya berbagai organisasi-organisasi independen, seperti *Cyberathlete Professional League (CPL)* dan *The Professional Gamers League (PGL)*. Kemudian, menginjak tahun 2000-an, jasa layanan streaming online semakin mendorong *E-Sport*



diadakan di berbagai negara Barat maupun Asia, misalnya Amerika Serikat dan Korea Selatan.

Di Indonesia sendiri fenomena *E-Sport* mencuat sejak kemunculan Liga Game, sebuah organisasi gamers Indonesia yang akhirnya menjadi pintu masuknya kompetisi game internasional Indonesia bernama *World Cyber Game (WCG)* tahun 2002 (Kurniawan, 2020). Bahkan, pada tahun 2018 perhelatan akbar olahraga se-Asia, yaitu Asian Games dan SEA Games, memasukkan *E-Sport* sebagai salah satu cabang pertandingan olahraga. Secara struktural organisasi, para gamers *E-Sport* Indonesia berkumpul di dalam komunitas bernama IeSPA (*Indonesia eSports Association*) sebagai badan asosiasi *E-Sport* Indonesia dibawah perlindungan Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) dan FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia), sekaligus anggota resmi IeSF (*International E-Sport Federation*) (Reynaldi dkk., 2021).

Keseriusan lembaga olahraga elektronik dalam mengembangkan *E-Sport* membuktikan bahwa industri game telah mengalami transformasi dari sekadar hiburan menjadi sebuah industri olahraga futuristik. Akbar merepresentasikan makna *E-Sport* lebih dari sekadar habituasi akibat stress. Sebaliknya, *E-Sport* mempunyai standar operasional yang lebih terstruktur serta kompetitif (Akbar dkk., 2018). Selaras dengan pernyataan Akbar, Persada mengkategorikan setidaknya terdapat enam jenis (*genre*) permainan yang ditandingkan dalam kompetisi *E-Sport*, antralain: 1). *Fighting*, yaitu genre game pertarungan fisik jarak dekat, 2). *First Person Shooter (FPS)* menuntut kepaiwaan pemain mengontrol karakter game (*player's avatar*) mempergunakan perlawanan jarak jauh berupa senjata api, 3). *Sport* atau game olahraga virtual, 4). *Real-Time Strategy (RTS)* atau game berbasis pengaturan strategi pasukan, membangun basis pertahanan, serta mengalahkan musuh di area peperangan, 5). *Racing*, yaitu jenis game kompetisi adu kecepatan kendaraan, 6). *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*, yaitu jenis permainan yang menitikberatkan pada persaingan antara dua kubu tim meraih kemenangan sembari meruntuhkan benteng-benteng lawan (Persada, 2020). Standar kemampuan seorang pemain *E-Sport* hingga mampu bersaing di tingkat



profesional tentunya tidak lepas dari daya logika dan kognitif yang kuat guna mengendalikan strategi selama permainan berlangsung.

Hidayat dan Sabillah mengemukakan waktu latihan seorang pemain *E-Sport* dapat mencapai hingga 8-9 jam/hari. Oleh karena itu, diperlukan fokus serta integritas para pemain *E-Sport* untuk menjaga stabilitas kemampuannya saat bermain – selayaknya seorang atlet olahraga fisik lainnya (Hidayat & Sabillah, 2022). Dilansir dari tempo.co, penetapan *E-Sport* sebagai cabang olahraga resmi dilakukan dalam Rapat Kerja Nasional (Rakernas) KONI pusat tahun 2020 pada tanggal 25-27 Agustus 2020 secara virtual. Bambang Sunarwibowo selaku Ketua Harian Pengurus Besar *E-Sports* Indonesia mengungkapkan kelayakan *E-Sport* disematkan sebagai cabang olahraga resmi setidaknya dilatarbelakangi oleh dua hal. *Pertama*, mengedepankan kemampuan motorik halus berupa kecepatan, perhitungan strategi, serta ketangkasan menganalisa jalannya permainan. *Kedua*, maraknya pertandingan *E-Sport* di berbagai tempat – baik nasional maupun internasional – menciptakan daya tarik tersendiri bagi beberapa kalangan mengagendakannya sebagai kegiatan resmi (Sport Tempo.co, 2020). Beberapa tim *E-Sport* Indonesia seperti *EVOS Esports* pernah menjuarai kompetisi game tingkat dunia, yaitu *M1 World Championship*.

Di lain sisi, *Bigetron Esports* mendapat juara di ajang *PUBG Mobile CUP Open Spit Global Finals 2019* (Arianto dkk., 2023). Bahkan, tim kontingen Indonesia bernomor *PUBG Mobile* pernah membawa pulang emas ke-70 pada ajang olahraga akbar SEA GAMES 2023 di Phnom Penh, Kamboja (CNN Indonesia, 2023). Ditilik dari sisi ekonomis, *E-Sport* menjanjikan pundi-pundi rupiah yang tidak sedikit. Melansir informasi dari Putra, turnamen *Mobile Legends Professional League* (MPL) di Indonesia memberikan hadiah sebesar 250.000 USD. Selain itu, MPL meraih jumlah penonton (*viewers*) tertinggi pada tahun 2019, yakni berjumlah 280 ribu penonton (Putra dkk., 2021). Berdasarkan beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwasanya *E-Sport* merupakan suatu cabang olahraga resmi di dunia, khususnya di Indonesia. Payung hukum serta legalitas dari pihak pemerintah memberikan landasan kuat bagi usaha perkembangan olahraga elektronik digeluti berbagai kalangan dalam



upaya mengharumkan nama Indonesia di kancah nasional maupun internasional sembari mengasah keterampilan motorik para pemainnya.

***E-Sport* dalam Perspektif Filsafat Rekonstruksionisme Theodore Brameld: Upaya Merekonstruksi Paradigma Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Karakter Siswa**

Progresivitas kebudayaan abad 21 ikut serta membawa perspektif baru mengenai pembelajaran berbasis digital, bahwasanya pendidikan intelektual dan pembangunan karakter mampu dimediasi melalui perangkat elektronik. Bertitik tolak pada dasar tujuan pendidikan, sekolah memfokuskan diri pada pengembangan potensi dan bakat naradidik. Naradidik merupakan oknum yang aktif mengambil peranan sentral dalam persaingan global, sehingga dipandang perlu mendapatkan kompetensi praktis yang relevan sesuai konteks kehidupannya. Notanubun mengungkapkan makna kompetensi sebagai kepiawaian seseorang melakukan suatu pekerjaan tertentu (*ability to do*) karena didasarkan pada tingkat ekspertisi pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Ketiganya terintegrasi membentuk kualitas dari unjuk kerja (*performance*) individu dalam rangka mencapai tujuannya (Notanubun, 2019). Lebih lanjut, Rosnaeni mengungkapkan beberapa kecakapan khusus yang selayaknya dimiliki generasi abad 21 mencakup 4C, antarlain: 1). *Critical thinking* (pemikiran kritis), 2). *Communication* (komunikasi), 3). *Collaboration* (kerja sama), dan 4). *Creativity* (kreatifitas) (Rosnaeni, 2021). Menurut informasi dari buku Robert Mills Gagne berjudul “*The Conditions of Learning and Theory of Instruction*” dalam Krisdayanti mengemukakan jika proses belajar bukan hanya berfokus pada daya pemahaman setiap siswa, namun berbicara mengenai upaya konstruksi kondisi lingkungan (eksternal) untuk menunjang efektivitas penyerapan pengetahuan (Krisdayanti, 2023). Pemberian masukan ilmu (*teaching process*) kepada siswa bersifat fleksibel tergantung dengan keperluan dan karakteristik siswa secara kontekstual.

Menyikapi hal diatas, penerapan ekstrakurikuler *E-Sport* ke dalam ranah pendidikan merupakan salah satu bentuk transformasi dari cara pengajaran yang inovatif karena sesuai dengan kebutuhan zaman. Relevan dengan hal tersebut, legalitas *E-Sport* dalam proses pembelajaran selayaknya mendapatkan pemahaman secara



komprehensif terkait penerapannya. Meskipun sama-sama dikategorikan ke dalam permainan online, hakikat *E-Sport* sebagai olahraga elektronik mempunyai batasan-batasan tertentu yang membuatnya menjadi opsi pembelajaran yang dinamis dan konstruktif.

Oleh karena itu, berdasarkan analisis mengenai kebermanfaatan *E-Sport* bagi perkembangan karakter siswa, peneliti menemukan beberapa relevansi yang sekiranya mampu dipertimbangkan institusi pendidikan untuk mengimplementasikan *E-Sport* ke dalam pembelajaran. *Pertama*, solidaritas. Kolaborasi antar sesama anggota tim dalam meraih kemenangan membutuhkan komunikasi yang efektif. Maka, penting bagi tim merancang strategi yang efektif dengan mempertimbangkan kekuatan maupun kelemahan lawan. *Kedua*, kepemimpinan. Seorang siswa belajar memegang kendali sebagai kapten tim yang bertugas mengkoordinasikan jalannya permainan, meliputi pemecahan masalah (*problem solving*) dan pengambilan keputusan. *Ketiga*, manajemen emosi. Terdapat potensi pemain *E-Sport* mengalami kesulitan selama bermain game. Hal ini tentunya menciptakan tekanan pikiran dan psikis, sehingga regulasi emosi perlu diterapkan agar pemain tetap merasa termotivasi apabila mengalami kekalahan, melatih ketenangan, dan fokus pada tujuan bersama. *Keempat*, mengembangkan sportivitas. Sikap sportif pemain *E-Sport* ditunjukkan dari kesanggupannya mengakui kekalahan dan kemenangan pihak lawan secara jujur dan adil tanpa menimbulkan konflik. *Kelima*, membangun etos kerja yang sehat. Fitriyani mendefinisikan etos kerja sebagai pemahaman individu terkait etika bekerja secara praktis (Fitriyani dkk., 2019). Dalam permainan *E-Sport*, diperlukan dedikasi serta komitmen untuk menjadi meraih kemenangan dan memperoleh kemahiran. Sebagaimana diutarakan oleh Sanjaya gelanggang pertandingan *E-Sport* memiliki banyak peminat, sehingga berpotensi menjadi peluang bisnis generasi millennial seiring terbukanya pangsa pasar teknologi. Individu diberdayakan guna mengembangkan minat dan bakatnya menjadi ladang bisnis kelak (Sanjaya, 2022). Berdasarkan pemaparan diatas, *E-Sport* dipandang mampu menunjang perkembangan karakter positif siswa.

Di satu sisi, *E-Sport* mempunyai beberapa dampak positif. Namun, di lain pihak kebermanfaatan *E-Sport* memanglah belum mampu dikatakan cukup memadai untuk



membentuk karakter siswa secara menyeluruh. Oleh karena itu, pengalaman belajar melalui media game *online* memang masih membuka celah bagi masuknya opini-opini negatif terkait penggunaannya. Lantas, apakah stigma yang menjurus pada gangguan fisik maupun psikis serta merta menjadi dalil untuk melabeli “*E-Sport*” sebagai penyebab utama dari problematika etis diatas? Harefa menerangkan bahwa integrasi teknologi kedalam pembelajaran melibatkan keseluruhan indera pada diri siswa, seperti suara (auditori), penglihatan (visual), dan gerak (kinestetik) guna mengoptimalkan pesan pembelajaran (Harefa, 2019).

Kehadiran teknologi mendorong kontinuitas inovasi pembelajaran apabila diterapkan dengan pedoman etis untuk tetap menjaga keamanan *E-Sport* bagi kemajuan mutu pendidikan. Berpijak kembali pada pemikiran Theodore Brameld mengenai konteks pengembangan kebudayaan, pendidikan – dalam hal ini manusia sebagai pemeran utama – mempunyai kedaulatan untuk menentukan penggunaan teknologi, terlebih khusus apabila diejawantahkan kepada kalangan pelajar. Berkenaan dengan berkembangnya isu-isu negatif terkait *E-Sport*, gagasan sekolah untuk mengadopsi konsep game virtual (*virtual gaming*) kepada naradidik memerlukan langkah-langkah bijak yang ketat untuk menjamin tercapainya tujuan utama pendidikan.

Pertama, memberikan panduan etis mengenai *fair play*. Konsep *fair play* menekankan tanggung jawab sekaligus sportivitas antar tim. Dalam hal ini, kedua tim mematuhi aturan permainan yang ditetapkan tanpa menunjukkan arogansi ataupun tindakan konfrontatif lainnya.

Kedua, manajemen waktu. Siswa diarahkan untuk mengalokasikan waktu secara seimbang antara bermain *E-Sport* dan kegiatan sosial, baik secara intrakurikuler maupun ekstrakurikuler.

Ketiga, kolaborasi dengan orang tua siswa. Guru dan orang tua siswa menjalin komunikasi aktif guna saling memberikan umpan balik (*feedback*) berkenaan dengan pemantauan (*monitoring*) terhadap perkembangan karakter siswa selama mengikuti kegiatan *E-Sport* di sekolah. Selaras dengan hal tersebut, Marbun & Pasaribu menerangkan bahwasanya siswa menghabiskan lebih banyak waktu berinteraksi dengan orangtua ketimbang guru di sekolah, sehingga pemantauan dapat dilakukan



lebih intens dan personal (Marbun & Pasaribu, 2021). Oleh karena itu, sekolah melalui guru maupun seorang atlet profesional *E-Sport* dapat mengadakan sosialisasi terkait dunia *E-Sport* kepada orang tua peserta didik.

Keempat, integrasi elemen edukatif. Masuknya *E-Sport* ke dalam dunia pendidikan perlu memenuhi kriteria dan persyaratan tertentu sesuai parameter baku kurikulum. Sebagai contoh, sekolah dapat merekonstruksikan konten-konten *E-Sport* yang mendorong terciptanya rasa empati, kerjasama, dan tugas kepemimpinan (*leadership*) melalui narasi cerita, misi, maupun penguatan pada watak tokoh game (*avatar*) tertentu. *Kelima*, membangun hubungan mitra dengan psikolog anak. Keterlibatan tenaga ahli memungkinkan sekolah mendapatkan diagnosa ilmiah berdasarkan perubahan perilaku para peserta didik seiring berjalannya waktu. Perolehan data tersebut kemudian digunakan sebagai bahan evaluasi bersama antara pihak sekolah, orang tua, maupun lembaga eksternal lainnya. Dengan demikian, lembaga pendidikan dapat mengambil manfaat *E-Sport* bagi optimalisasi perkembangan karakter siswa sembari memberikan upaya preventif guna meminimalisir efek negatif yang berpotensi mencuat bahkan mengglobal di masa depan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, peneliti menarik kesimpulan bahwa implementasi *E-Sport* menggunakan pendekatan aliran filsafat rekonstruksionisme Theodore Brameld dapat menunjang perkembangan karakter siswa. Kajian Brameld tidak hanya mengedepankan pemberdayaan intelektualitas siswa, namun sekaligus mengiringinya dengan panduan etis untuk menciptakan inklusivitas sosial melalui kegiatan belajar yang kolaboratif, inovatif, dan sportif. Isu-isu negatif terkait pemakaian game online tidak lebih dari sekadar kurangnya pemahaman khalayak umum mengenai potensi *E-Sport* di masa depan. Oleh karena itu, akselerasi perkembangan teknologi di bidang industri permainan elektronik selayaknya menjadi pertimbangan setiap pemangku (*stakeholder*) kepentingan pendidikan membangun kerjasama dalam mengupayakan pengembangan lebih lanjut dari *E-Sport*. Sekolah sebagai motor penggerak perubahan sosial masyarakat sudah selayaknya bersikap adaptif sekaligus bijaksana terhadap inovasi-inovasi baru di sepanjang zaman untuk



mendukung optimalisasi pembangunan karakter dan kompetisi bangsa di kancah nasional maupun internasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, N. R., Jonemaro, E. M. A., & Afirianto, T. (t.t.). *Evaluasi User Experience Pada Game Hearthstone Dengan Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire*.
- Arianto, K. Y., Saifudin, A., & Makrifah, I. A. (2023). Pengembangan sarung tangan refleksi untuk peregrangan pemain e-sport mobile legends di Kota Blitar. *Patria Eduacational Journal (PEJ)*, 3(1), 48–57. <https://doi.org/10.28926/pej.v3i1.852>
- Astitah, A., & Mawardi, A. (t.t.). *POLA PEMBINAAN KARAKTER MELALUI EKSTRAKURIKULER PESERTA DIDIK DI SMA MUHAMMADIYAH 1 MAKASSAR*.
- Darmawan, A. I., Adi, S., Supriyadi, S., & Abdullah, A. (2023). Hubungan Antara Kecanduan E-Sport Dengan Stres Pada SMP Negeri 22 Malang. *Sport Science and Health*, 5(2), 98–105. <https://doi.org/10.17977/um062v5i22023p98-105>
- Esports Sudah Resmi Diakui KONI Sebagai Cabang Olahraga Prestasi—Sport Tempo.co*. (t.t.). Diambil 5 November 2023, dari <https://sport.tempo.co/read/1380552/esports-sudah-resmi-diakui-koni-sebagai-cabang-olahraga-prestasi>
- Fadli, M. R. (2021). *Memahami desain metode penelitian kualitatif*. 21(1).
- Fiantika, F. R., Wasil, M., Jumiyati, S., Honesti, L., Wahyuni, S., Mouw, E., Jonata, Mashudi, I., Hasanah, N., Maharani, A., Ambarwati, K., Noflidaputri, R., Nuryami, & Waris, L. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Get Press.
- Fitriyani, D., Sundari, O., & Dongoran, J. (2019). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI ETOS KERJA PEGAWAI KECAMATAN SIDOREJO SALATIGA. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.23887/jish-undiksha.v8i1.2135>.
- Goenawan, M. (2018). *Seru! Sekolah di Malang Ini Punya Pelajaran eSport*. detik.net. <https://inet.detik.com/games-news/d-3835957/seru-sekolah-di-malang-ini-punya-pelajaran-esport>
- Harefa, S. (2019). EFEKTIFITAS PEMANFAATAN SUMBER BELAJAR BERBASIS MULTIMEDIA DI SEKOLAH MINGGU BNKP. *Jurnal Christian Humaniora*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.46965/jch.v3i2.130>



- Hidayat, R. A., & Sabillah, M. I. (2022). REVIEW OF THE POSITION OF E-SPORT AS A SPORT IN INDONESIA. *MAJORA: Majalah Ilmiah Olahraga*, 27(2), 46–52. <https://doi.org/10.21831/majora.v27i2.50793>
- Indonesia, C. N. N. (t.t.). *Emas ke-70 untuk Indonesia dari Tim E Sports, Lewati Target Jokowi*. olahraga. Diambil 5 November 2023, dari <https://www.cnnindonesia.com/olahraga/20230514233939-178-949477/emas-ke-70-untuk-indonesia-dari-tim-e-sports-lewati-target-jokowi>
- Krisdayanti, K. (2023). OPTIMALISASI PEMBELAJARAN BAGI GENERASI Z BERDASARKAN MODEL NINE INSTRUCTIONAL EVENTS ROBERT MILLS GAGNE. *Masokan: Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 3(1), 19–33. <https://doi.org/10.34307/misp.v3i1.116>
- Kurniawan, F. (2020). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v15i2.29509>
- Marbun, N., & Pasaribu, L. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen Di Sekolah. *Jurnal Christian Humaniora*, 5(1), 47–63. <https://doi.org/10.46965/jch.v5i1.618>
- Munawir, M. C. J., & Pradoko, S. (2021). *Educational Values in the Sasak Culture of Gendang Beleg: 4th International Conference on Arts and Arts Education (ICAAE 2020)*, Yogyakarta, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210602.024>
- Mustafa, P. S., & Dwiyojo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 422–438. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>
- Naibaho, F. R. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar PAK (study kasus pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Tarutung Tahun Ajaran 2019/2020). *Jurnal Christian Humaniora*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.46965/jch.v5i1.368>
- Notanubun, Z. (2019). Pengembangan Kompetensi Profesionalisme Guru di Era Digital (Abad 21). *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan*, 3(2), 54. <https://doi.org/10.30598/jbkt.v3i2.1058>
- Permendikbud No 62 Tahun 2014 Atur Kegiatan Ekskul di Sekolah, Cek di Sini. (t.t.). Diambil 4 November 2023, dari <https://news.detik.com/berita/d-5873590/permendikbud-no-62-tahun-2014-atu-kegiatan-ekskul-di-sekolah-cek-di-sini>



- Persada, Y. B. (2020). *KAJIAN REFERENSI E-SPORT DALAM RANAH OLAHRAGA*.
- Prof. Dr. Nurul Ulfatin, M.Pd. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan: Teori Dan Aplikasinya* (3 ed.). Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Putra, R. I., Witarsyah, D., & Musnansyah, A. (t.t.). *MEMBANGUN APLIKASI BERITA E-SPORT BERBASIS WEB DENGAN FRAMEWORK LARAVEL MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPING PADA STARTUP MLDB*.
- Reynaldi, A., Amin, M. J., & Saleh, M. H. (2021). Pembinaan Atlet E-Sport Oleh IeSPA (Indonesian E-Sport Assosiacion) Samarinda Development of ESport Athletes by IeSPA (Indonesia ESport Association) Samarinda. *Jurnal Ilmu Pemerintahan*, 09(04).
- Rosnaeni, R. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4341–4350. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548>
- Sa'adah, S. (2021). Pengembangan Minat dan Bakat Peserta Didik Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler. *Taujihah: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 2. <https://journal.iain-samarinda.ac.id/index.php/TAUJIHAT/index>
- Sanjaya, J. S. (2022). Fasilitas Pelatihan dan Gelanggang Olahraga E-Sport di Surabaya. *eDimensi Arsitektur Petra*, 10(1), Article 1.
- Santosa, W. (2019). *Manajemen Kegiatan Ekstrakurikuler Peleton Inti dalam Meningkatkan Pendidikan Karakter Siswa SMP Negeri 1 Pengasih Kulon Progo Yogyakarta*.
- Sarpo Sasmito. (2021). *OPTIMALISASI KEGIATAN EKSTRAKURIKULER: SEBUAH PRAKTIK BAIK*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.5681650>
- Sinambela, P. N. J. M., Husain, D. L., Meisarah, F., Wolo, H. B., Hikmah, N., Tirta, G. A. R., Muhammadiyah, M., Hasan, M., Lailisna, N. N., Utami, G. A. O., & Sari, F. (2022). *Teori Belajar dan Aliran-Aliran Pendidikan*. Sada Kurnia Pustaka.
- Tambun, S., Sirait, G., & Simamora, J. (2020). Analisis Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Mencakup Bab IV Pasal 5 Mengenai Hak Dan Kewajiban Warga Negara, Orang Tua Dan Pemerintah. *Visi Ilmu Sosial dan Humaniora (VISH)*, 1(1), 82–88.
- Tishana, A., Alvendri, D., Pratama, A. J., Jalinus, N., & Abdullah, R. (2023). Filsafat Konstruktivisme dalam Mengembangkan Calon Pendidik pada Implementasi Merdeka Belajar di Sekolah Kejuruan. *Journal on Education*, 5(2), 1855–1867. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.826>
- Tojo, I. K., & Widjaja, A. W. (2019). ANTECEDENTS DARI INTENTION TO PLAY DAN PENGARUHNYA TERHADAP INTENTION TO PAY PADA PEMAIN MOBILE MOBA GAMES E-SPORT DI JAKARTA. *Jurnal Ilmiah Manajemen Ubhara*, 1(2). <https://doi.org/10.31599/jmu.v1i2.675>
- 173 | *Tinjauan Filsafat Rekonstruksionisme Theodore Brameld Dalam Implementasi Ekstrakurikuler E-Sport Bagi Perkembangan Karakter Siswa, Teofilus Adiwijaya Lahope, Agnes Laurensius, Darni Putriani Telaumbanua, Maria Angelina, Mersi Deviana Sabelau*
Jurnal Christian Humaniora| <http://e-journal.iakntarutung.ac.id/index.php/humaniora>



-
- UU No. 3 Tahun 2005. (t.t.). Diambil 4 November 2023, dari <https://peraturan.bpk.go.id/Details/40234/uu-no-3-tahun-2005>
- Waldi, A., & Irwan, I. (2018). Students' Character Training through Game Online Extracurricular E-Sports in SMA 1 PSKD High School Jakarta. *Journal of Moral and Civic Education*, 2(2), 92–101. <https://doi.org/10.24036/8851412222018119>
- Wardono, B. H., & Travolta, Y. (t.t.). *Peranan Guru dalam Memfasilitasi Minat Siswa pada Program Ekstrakurikuler Keimanan dan Ketaqwaan di SMA Negeri 3 Bengkulu Selatan*.
- Worku, M. Y. (2021). *The Experience of Bahir Dar University Teacher Educators in Practicing Society-centered Instruction*. 21(1).
- Wuta, R. K. (2022). *Relevance of Social Reconstructionism to Education in Postcolonial Zimbabwe*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.7400293>
- Yohanes Wendelinus Dasor. (2019). IMPLEMENTASI GOOD GOVERNANCE DALAM MANAJEMEN BERBASIS SEKOLAH. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(2), 172–183. <https://doi.org/10.36928/jpkm.v10i2.168>
- Yuslianson. (2021). *Esports Akan Jadi Ekstrakurikuler di Sekolah Tingkat SMP hingga SMA*. Liputan6.com. <https://www.liputan6.com/teknoread/4834717/esports-akan-jadi-ekstrakurikuler-di-sekolah-tingkat-smp-hingga-sma?page=3>
- Zai, K., Marampa, E. R., Undras, I., & Sinlae, D. Y. (2024). PENDIDIKAN KARAKTER DAN KEWARGANEGARAAN SEJAK DINI: SEBUAH UPAYA MENGATASI DEGRADASI MORAL DI ERA 4.0. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2. <https://anthor.org/index.php/anthor>